対象年齢6才以上

Sanrio characters

ポケットカフェタッチ

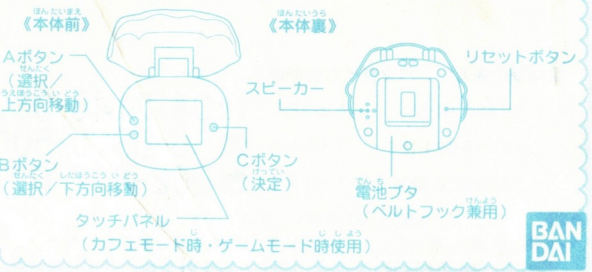
取扱説明書

保護者の方と一緒にお読みください。

このたびは「シナモロール　ポケットカフェタッチ」をお買い上げいただきましてありがとうございます。正しく使用し、より楽しく遊べるよう、ご使用の前には必ずこの取扱説明書をよくお読みください。

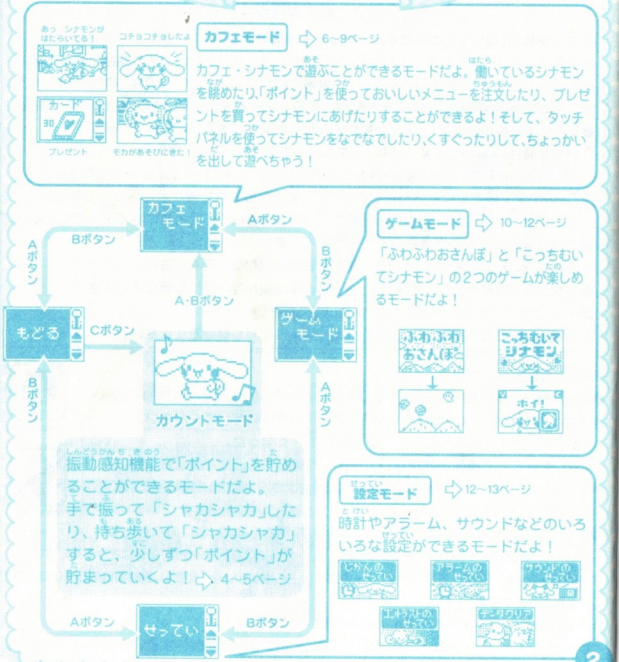
本体説明

※メニューによって操作が多少異なる場合があります。各メニューの説明をご参照下さい。



BANDAI

メニュー全体図



対象年齢6才以上

シナモロール ポケットカフェタッチ

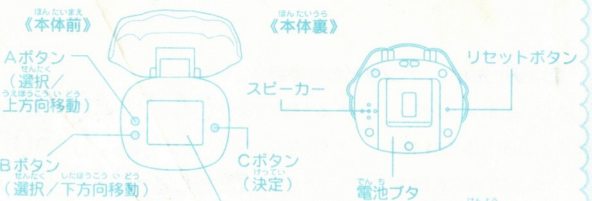
取扱説明書

保護者の方と一緒にお読みください。

このたびは「シナモロール　ポケットカフェタッチ」をお買い上げいただきましてありがとうございます。正しく使用し、より楽しく遊べるよう、ご使用の前には必ずこの取扱説明書をよくお読みください。

本体説明

※メニューによって操作が多少異なる場合があります。各メニューの説明をご参照下さい。

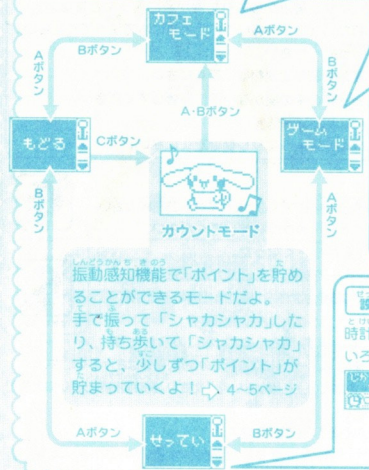


BANDAI

メニュー全体図

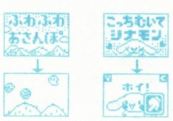
カフェモード ⇨ 6~9ページ

カフェ・シナモンで遊ぶことができるモードだよ。働いているシナモンを眺めたり、「ポイント」を使っておいしいメニューを注文したり、プレゼントを買ってシナモンにあげたりすることができるよ！そして、タッチパネルを使ってシナモンをなでなでしたり、くすぐったりして、ちょっかいを出して遊べちゃう！



ゲームモード ⇨ 10~12ページ

「ふわふわおさんぽ」と「こっちむいてシナモン」の2つのゲームが楽しめるモードだよ！



カウントモード

振動感知機能で「ポイント」を貯めることができるモードだよ。手で振って「シャカシャカ」したり、持ち歩いて「シャカシャカ」すると、少しずつ「ポイント」が貯まっていくよ！ ⇨ 4~5ページ

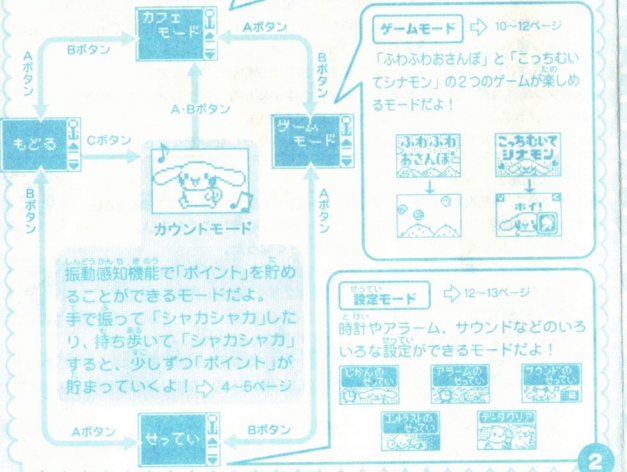
設定モード ⇨ 12~13ページ

時計やアラーム、サウンドなどのいろいろな設定ができるモードだよ！

メニュー全体図

カフェモード ⇨ 6~9ページ

カフェ・シナモンで遊ぶことができるモードだよ。働いているシナモンを眺めたり、「ポイント」を使っておいしいメニューを注文したり、プレゼントを買ってシナモンにあげたりすることができるよ！そして、タッチパネルを使ってシナモンをなでなでしたり、くすぐったりして、ちょっかいを出して遊べちゃう！



ゲームモード ⇨ 10~12ページ

「ふわふわおさんぽ」と「こっちむいてシナモン」の2つのゲームが楽しめるモードだよ！

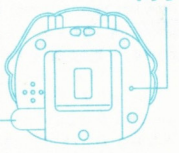
振動感知機能で「ポイント」を貯めることができるモードだよ。
手で振って「シャカシャカ」したり、持ち歩いて「シャカシャカ」すると、少しずつ「ポイント」が貯まっていくよ！ ⇨ 4~5ページ

設定モード ⇨ 12~13ページ

時計やアラーム、サウンドなどのいろいろな設定ができるモードだよ！

遊ぶ前の準備

はじめに



①本体裏面の絶縁シートを抜いてください。

②リセットボタンを押してください。(14ページ参照)

③電源が入るとタイトル画面になります。

時間のセット

①タイトル画面の後、シナモンのメッセージ画面になります。

②Cボタンを押すか、そのままにしておくと「時間」を設定する画面になります。

③まずは、Aボタンかボタンを押して、AM（午前）かPM（午後）を選んでください。
選んだら、Cボタンを押して決定してください。

④次に、「時間」の設定をします。Aボタンを押すと「時間」が戻り、反対にBボタンを押すと「時間」が進みます。
「時間」を選んだら、Cボタンで決定してください。

⑤「時間」と同様に「分」を設定をします。

⑥「分」の設定が完了すると、シナモンのメッセージ画面になり、「時間」のセットは完了です。

カウントモード

「カウントモード」は、他のモードで遊んでいない時に表示される基本となるモードです。他のモードが終ったり、画面が消えるとこの「カウントモード」に自動的にかわります。「ポケットカフェタッチ」を振ることで「カウント」が行われ、「ポイント」を貯めていくことができます。

待ち受けアニメ

「カウントモード」になった時に画面に表示されるシナモンのアニメのことです。シナモンが体操をしていたり、旗を振ったりしている場面を見ることができます。

おさんぽアニメ

「ポケットカフェタッチ」を振った時に画面に表示されるシナモンがおさんぽしているアニメのことです。
シナモンが歩いたり、スキップしながらおさんぽしている場面を見ることができます。

振ってみよう！

「なかよし度」（5ページ参照）が高くなると、シナモンがいろんなおさんぽの場面を見せてくれます。

※「カウント」が行われている間は、おさんぽアニメが連続で表示されます。
※振り方によって「カウント」が行われないことがあります。
※「カウント」は「カウントモード」の時だけ行われます。
但し、画面が消えていても「カウント」は行われています。

状態を確認しよう！

ポイント画面

現在までに貯まった「ポイント」が表示される画面です。
「カウントモード」表示中に、Cボタンを押すと「ポイント」がどの位あるかが確認できます。
※「ポイント」は９９９９９９までしか表示できません。
○「ポイント」は約5回カウントするごとに「1ポイント」が貯まります。
○ゲームで遊ぶと「ポイント」が貯まります。（10～12ページ参照）

なかよし度画面

どのくらいシナモンと仲が良いかを表わす画面です。
「ポイント画面」が表示されている時に、Cボタンを押すと画面が切り替わり、確認できるようになります。

「なかよし度」がアップすると、良いことがいろいろ起こるよ！

時計画面

現在の時間が表示される画面です。「なかよし度画面」が表示されている時に、Cボタンを押すと画面が切り替わり、確認できるようになります。もう一度Cボタンを押すと、「待ち受けアニメ」に切り替わります。

他のモードをあそんでみよう！

「待ち受けアニメ」のときに、AボタンまたはBボタンを押すと「カフェモード」の選択画面が表示されます。（2ページ参照）

カフェモード

「カフェモード」は、「ポケットカフェタッチ」のメインとなるモードです。カフェでお手伝いをしているシナモンの姿を眺めたり、なでたり、くすぐったりして遊ぶことができます。また貯めた「ポイント」を使って、カフェのメニューを注文したり、シナモンにプレゼントをあげることができます。

シナモンのくらしをのぞいてみよう！

おてつだいアニメ

「カフェモード」になると、シナモンがカフェでおてつだいをしたり、遊んだりしているアニメが流れつづけます。

POINT

シナモンのおてつだいアニメは、約50パターン！

フレンズアニメ

ときどきカフェにシナモンフレンズが遊びに来ることがあります。フレンズたちは、それぞれ特徴ある行動をして楽しませてくれます。いつフレンズたちが遊びにくるかはわかりませんが、「なかよし度」がアップするほど、フレンズが遊びにきてくれるようです。

アクシデントアニメ

ときどきカフェではアクシデントが起こることがあります。シナモンがアクシデントを起こすのか？フレンズが起こすのか？いつ起きるのかなど、誰もわかりませんが、「なかよし度」がダウンするほど、アクシデントが起きるようです。

シナモンにタッチしよう！

「ポケットカフェタッチ」の液晶画面はタッチパネルになっています。タッチパネルに触れることで、シナモンをなでてみたり、くすぐってみたりすることができます。

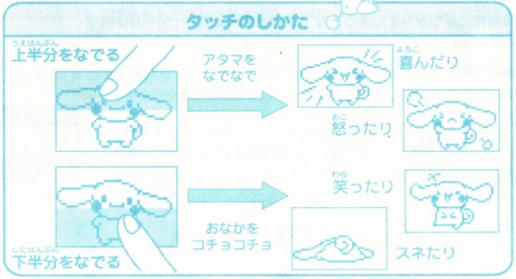
①「カフェモード」では「おてつだいアニメ」が表示されている時はシナモンにタッチして「呼ぶ」ことができます。
アニメ表示中にタッチパネルに触れてみてください。シナモンがあなたの呼びかけに気付いて、近寄ってきます。

②シナモンはゆっくりと近寄ってくると、首を左右に振ってあなたの様子を見ています。

③シナモンが近づいて来たら、「アタマ」か「おなか」の位置にあたるタッチパネルをタッチしてみましょう！シナモンが、それぞれの場所に応じたリアクションを見せてくれます。

④②の状態で何もしないでいると、シナモンはくるりと背を向けて元の場所に戻っていきます。その後でシナモンはカフェのおてつだいに戻ります。

タッチのしかた



「なかよし度」がアップすると、シナモンもご機嫌になるよ！

メニューを注文しよう！

なかよし度 UP down

カフェでは１２種類のメニューがあり、「ポイント」を使って注文することができます。メニューを注文すると、クッキングゲームがはじまり、ゲームを成功させるとシナモンの料理が上手に出来上がり、「なかよし度」がアップします。

①「おてつだいアニメ」が表示されている時に、Cボタンを押すと「メニューをちゅうもん」とかかれた画面になります。もう一度Cボタンを押して決定します。

②決定するとメニューが表示されるので、好きなメニューをAボタンまたはBボタンで切り替えていき、決まったらCボタンで決定してください。

※「ポイント」が足りないとメニューを注文できません。

③メニューを決定すると、メニューごとに決まったクッキングゲームが始まります。

④ゲームに成功すると、シナモンのお料理が成功するアニメが見られます。反対にゲームに失敗すると、お料理を失敗するシナモンのアニメが見られます。

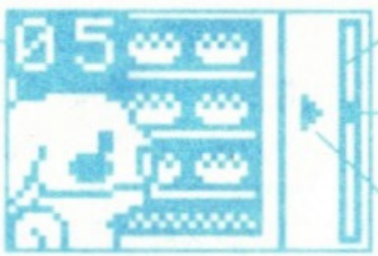
⑤「なかよし度」のアップまたはダウンを知らせる画面→残りの「ポイント」表示画面になった後で、シナモンが作った料理を運んできてくれます。

クッキングゲームを成功させよう！

ほかほかパンやき

画面の右隅に出ているゲージの黒い部分に、上下に動くカーソルを制限時間内に止めることができるとゲーム成功となります。

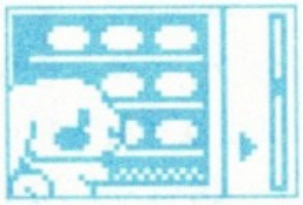
【画面説明】



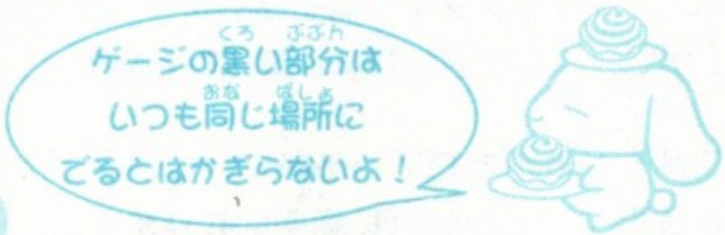
①カプチーノがゲーム開始の合図をすると、ゲーム画面になります。

②カーソルが上下に動きますので、タイミングよくCボタンを押します。カーソルがゲージの黒い部分に止まらないと、ゲームは失敗です。制限時間が過ぎてしまってもゲームは失敗となります。

【ゲーム失敗画面】



失敗しちゃった…



あわだてメレンゲ

「ポケットカフェタッチ」本体を振って、制限時間内にメレンゲをふっくらとあわ立てることができるとゲーム成功となります。

【スタート時】

制限時間

メレンゲ

【成功時】

①シフォンがゲーム開始の合図をすると、ゲーム画面になります。

②シナモンがメレンゲをあわ立て始めるので、「ポケットカフェタッチ」の本体をたくさん振りましょう！振った回数によってメレンゲのあわ立ち方が変化します。

プレゼントをあげよう！

①「カフェモード」では貯めた「ポイント」を使って、シナモンにプレゼントをあげられます。メニューから『プレゼントをかう』を選ぶと、プレゼントのメニュー画面になります。

②AボタンまたはBボタンで画面を切り替えて、20種類のプレゼントの中から好きなものを選んで、Cボタンで決定します。

※「ポイント」が足りないとプレゼントは買えません。

③プレゼントを選ぶと、シナモンがプレゼントを受け取り、シナモンかフレンズたちのゆかいな『プレゼントであそぶ風景』が見られます。

同じプレゼントでも、シナモンとら匹のフレンズたちとでは違う『プレゼントであそぶ風景』になります。どう違うのかは、プレゼントをたくさん買って確かめてみてね！

ゲームモード

ポイント UP

「ゲームモード」は、『ふわふわおさんぽ』と『こっちむいてシナモン』の2つのゲームで遊べるモードです。どちらのゲームも、クリアすると「ポイント」がもらえるようになっています。

ふわふわおさんぽゲーム

『ふわふわおさんぽ』は、シナモンが大好きなスウィーツを獲得しながら、お空をおさんぽするゲームです。長い距離をおさんぽするほど、もらえる「ポイント」は多くなります。また、スウィーツを取ると「ポイント」に加算されます。

①ハイスコアの表示がされた後、シナモンのメッセージが出るとゲームが始まります。
※ハイスコアは20ポイントを超えると自動的に更新されます。

②シナモンが登場し、画面の右端からスウィーツや障害物が左隅に向かって飛んできます。Aボタンで上方向に、Bボタンで下方向にシナモンを動かして、スウィーツを取りながら、障害物を避けて進んでください。
※Cボタンはつかいません。

③障害物にぶつかってしまうとゲームオーバーとなり、ゲームは終了してしまいます。

④障害物をかわしながらスウィーツを取り続けると、おさんぽのゴールになります。シナモンがゴールに着くアニメを見ることができます。

⑤ゲームクリア、または途中でゲームオーバーになっても、そこまでのおさんぽした距離で、「ポイント」がもらえるようになっています。また、スウィーツを取るとボーナスとして「ポイント」が増えます。

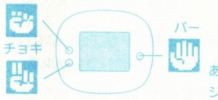
【ゲームに出てくるスウィーツと障害物】

遊んでいる途中で、ゲームを止めたくなった時は、タッチパネルの画面をタッチしよう！シナモンが止めるかどうか質問してくるから、A・Bボタンで「はい」を選んでCボタンで決定してね！

こっちむいてシナモンゲーム

『こっちむいてシナモン』は、「あっちむいてホイ」が遊べるゲームです。ジャンケンをして勝った方がかけ声と共に指をさして、相手の顔を向ける方向を当てると勝ちになります。
「こっちむいてシナモン」では、3ポイント勝負で、3ポイント取るとゲームクリアとなります。ゲームをクリアすると「60ポイント」もらうことができます。

【ボタン説明】



【画面説明】

①シナモンの「じゃんけん」の合図と共に、ジャンケンをします。「グー」を出したい場合はAボタンを、「チョキ」を出したい場合はBボタンを、「パー」を出したい場合はCボタンを押します。

ジャンケンに勝った場合

【タッチする位置】

②シナモンが顔を向ける方向を予想して、タッチパネルの「右上」「左上」「右下」「左下」をタッチします。予想が当たれば「＋1ポイント」になります。予想が外れると「ポイント」は入らずに、またジャンケンを始めます。

ジャンケンに負けた場合

シナモンが指をささない方向を予想して、「こっちむいて」の合図と共にタッチパネルの「右上」「左上」「右下」「左下」をタッチします。シナモンがさした方向と自分のタッチした場所が違っていれば、「ポイント」は入らず、ジャンケンを再開します。シナモンがさした方向と自分のタッチした場所が合っていると「－1ポイント」と画面に表示され、シナモンに「ポイント」が入ります。

③3ポイント取る、またはシナモンに3ポイント取られるとゲームは終了です。ゲームの後にシナモンがメッセージをくれます。

遊んでいる途中で、ゲームを止めたくなったら、ジャンケン画面のときにタッチパネルの画面をタッチしよう！シナモンが止めるかどうか質問してくるから、A・Bボタンで『はい』を選んでCボタンで決定してね！

設定モード

『設定モード』は、時間の設定、アラームの設定、サウンドの設定、コントラストの設定、データクリアが行えるモードです。

設定を選ぼう！

設定モードを選ぶと、設定したい機能を選ぶ画面になります。AまたはBボタンを押して、設定したい機能を選びCボタンで決定します。

時間を合わせる

設定モードで「じかんのせってい」を選ぶと時間を設定する画面になります。
（「時間のセット」3ページ参照）

アラームをセットする

①設定モードで「アラームのせってい」を選ぶとアラームが鳴る時間を設定する画面になります。
（「時間のセット」3ページ参照）

②時間を設定した後、AボタンまたはBボタンで「オン」を選択し、Cボタンで決定するとアラームがセットされます。

③セットした時刻にアラームが鳴ったら、Aボタン・Bボタン・Cボタンのいずれかのボタンを押すとアラームが止まります。
また約20秒程で自動的にアラームは止まります。

※アラームを止めても、設定を「オフ」に切り替えないと毎日同じ時間にアラームは鳴り出します。アラームをやめる場合は、「アラームのせってい」画面で「オフ」に設定してください。
※サウンドをオフにした状態でアラームを「オン」にしても音は鳴りません。
※ゲームをプレイしている時にアラームの時間になってもアラーム音は鳴りません。

音を消す・出す

設定モードで「サウンドのせってい」を選ぶと、音を消したり出したりする設定ができる画面になります。AボタンまたはBボタンで「オン」または「オフ」を選択して、Cボタンで決定します。

画面の濃さを変える

①設定モードで「コントラストのせってい」を選ぶと、画面のコントラスト（濃さ）を設定する画面になります。
②Aボタンで画面を薄く、Bボタンで画面を濃く調整することができます。Cボタンで決定すると、画面が設定されたコントラスト（濃さ）になります。

データを消す

①設定モードで「データクリア」を選ぶとシナモンのメッセージの後、データをクリアしていいかどうか確認する画面になります。AボタンまたはBボタンで「はい」または「いいえ」を選んで、Cボタンで決定してください。
②データクリアの確認で「はい」を選ぶと、もう一度本当に消していいかどうかを確認する画面になります。
③本当に消していいかどうかの確認で、「はい」を選ぶと、データがクリアされます。

「データクリア」を行うと、「時計」、「なかよし度」、「ポイント」、「サウンド設定」、「アラーム設定」がクリアされ、買ったときの初期状態に戻ります。

オートパワーオフ

「ポケットカフェタッチ」では、電池の寿命を保持するため、約3分間使わないでおくと、自動的に画面が消灯状態になります。またお使いになる場合は、A・B・Cのいずれかのボタンを押すとONになります。※電池交換は必ずオートパワーオフ状態で行ってください。

リセットボタン

こんな時はリセットボタンを押してください。

- はじめて遊ぶ時や、電池交換をした時。
- 本体が強いショックを受けるなどして全ての機能が働かなくなったり、画面の状態がおかしい時。

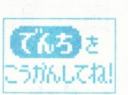
※リセットボタンは必要な時以外には押さないでください。

※リセットボタンはとがった棒やエンピツ・シャープペンの芯などで強く押さないでください。

※リセットボタンは、必ずオートパワーオフ状態で押してください。オートパワーオフ状態でないのにリセットボタンを押すとポイントなどが消えてしまうことがあります。

リセットボタン

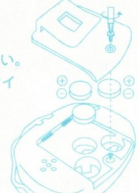
電池交換



「でんちをこうかんしてね！」の画面が表示されたら、画面が見えにくくなったり、リセットがかかるなどの誤動作が起こる可能性がありますので、すみやかに電池を交換してください。

電池交換のやりかた

①プラスドライバーでネジをゆるめ、電池ブタを開いてください。
②新しいボタン電池（LR44）3個（別売り）を、＋－（プラスマイナス）を間違えないようにセットします。
③電池ブタを元通りセットします。
④リセットボタン（表紙参照）を押して、時計を設定します。
※電池交換は、必ず画面に何も表示されてない状態（オートパワーオフ）で行ってください。



⚠ 注　意

保護者の方へ　必ずお読みください。

- ボタン電池、ねじなどの誤飲事故（特に3才未満のお子様）に注意してください。
- フタのスキマには指などを入れないでください。はさまれてケガをする場合があります。
- ネックストラップを首にかけてふざけたり、乱暴に遊ばないでください。窒息などの危険があります。
- ネックストラップによる事故の危険がありますので、3才未満のお子様には絶対に与えないでください。
- 安全性を考慮し、一定以上の力が加わるとひもがはずれるようになっています。ひもを直接結ぶ、ひもを変えるなど、改造して使用しないでください。

《電池を誤使用すると発熱・破裂・液もれの恐れがあります。下記に注意してください。》

- 万一、ボタン電池を飲み込んだとき、ボタン電池からもれた液が目に入ったときは、すぐに医師に相談してください。もれた液がひふや服についたときは水で洗ってください。
- ボタン電池の交換は保護者の方が行ってください。
- 古い電池と新しい電池、いろいろな電池をまぜて使わないでください。
- ボタン電池は飲み込むと危険です。お子様の手の届かない所に保管してください。
- ＋－（プラスマイナス）を正しくセットしてください。
- ショートさせたり充電、分解、加熱、火の中に入れたりしないでください。

《使用上の注意》

- セットされている電池はテスト用です。画面表示が見えにくくなったら電池をご交換ください。
- 次のような状態になった場合には、リセットボタンを押してください。
  ・表示が見えにくくなった。　・音が小さくなった。
  ・キーを押しても画面が動かない。　・キーを押しても画面が表示されない。
- リセットボタンを押してもすぐに同じ症状になる場合は、ボタン電池（LR44）3個（別売り）をご交換ください。
- 本商品は精密な電子部品で構成されています。落としたり、水にぬらしたり、汚したり、分解したりしないでください。また、高温・低温になる所での使用、保管はさけてください。
- 本商品を樹脂製のソファーやシート、タイルなどの上に置かないでください。長時間接触していると色が移る場合があります。
- ネックストラップの耐荷重は5ｋｇまでとなっております。ポケットカフェタッチ以外のものをさげると破損する恐れがあります。予めご了承ください。

くちにいれない

まきつけない